Disney · PIXAR

TOY STORY 3

Manuel d'utilisation

3-6 ans

MON ORDI MALIN

vtech®

© Disney/Pixar
Slinky® Dog is a registered trademark of Poof-Slinky, Inc. © Poof-Slinky, Inc.
Visit the Disney Website at www.disney.com
© 2010 VTech
Imprimé en Chine

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

*L'équipe **VTech***

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

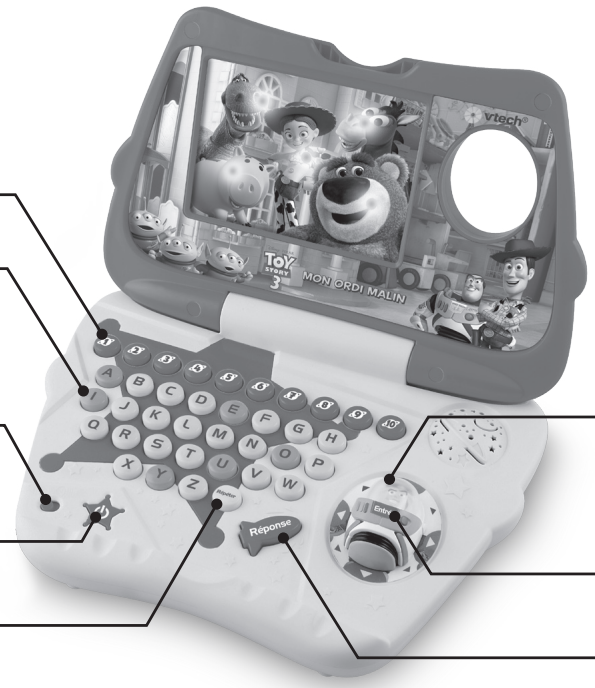
Vous venez d'acquérir **Mon ordi malin** de **VTech**®. Félicitations !

Viens vivre une formidable aventure éducative avec les personnages de Toy Story ! **Mon ordi malin** contient 15 cartes d'activité recto verso, dont 12 qui représentent une scène du film Toy Story 3.

3 cartes permettent de découvrir les formes, les couleurs et les instruments de musique.

Des questions sont posées sur la première lettre des mots, les quantités, les lettres et les chiffres cachés et la position des objets et des personnages les uns par rapport aux autres. Des diodes lumineuses permettent de sélectionner ses réponses sur les cartes et de faire des petits jeux de mémorisation visuelle. Il y a plus de 500 questions au total !

Allez, Buzz, Woody et tous leurs amis n'attendent plus que toi pour commencer !



15 CARTES D'ACTIVITÉ RECTO VERSO

CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Mon ordi malin** de **VTech®**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

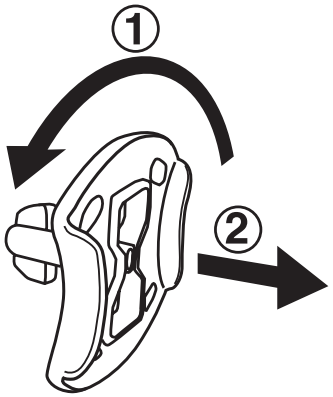
Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

Pour retirer l'attache de la boîte :



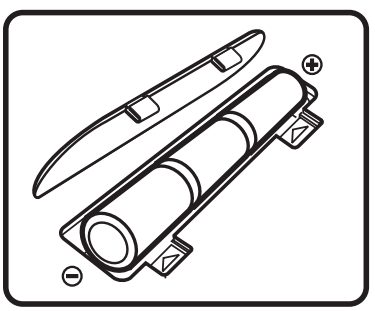
① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

Mon ordi malin fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V. Piles de démonstration incluses.

1.1. INSTALLATION DES PILES



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Mon ordi malin** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Mon ordi malin**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales).
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- **Mon ordi malin** s'arrête automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Mon ordi malin**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des

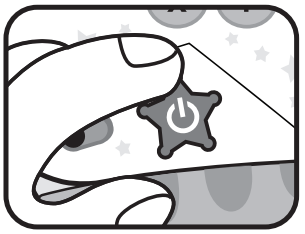
piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

2. COMMANDES

2.1. MARCHE/ARRÊT

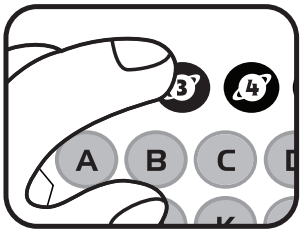
Pour mettre en marche **Mon ordi malin**, appuyer sur la touche . Appuyer à nouveau sur cette même touche pour éteindre **Mon ordi malin**.



2.2. TOUCHES CHIFFRES

Lorsque aucune carte n'est insérée, appuyer sur les touches chiffres pour découvrir le nom des chiffres.

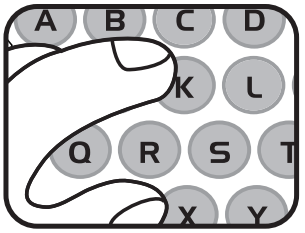
Lorsqu'une carte est insérée, les touches chiffres permettent de répondre aux questions sur les quantités et sur les chiffres cachés.



2.3. TOUCHES LETTRES

Lorsque aucune carte n'est insérée, appuyer sur les touches lettres pour découvrir le nom des lettres.

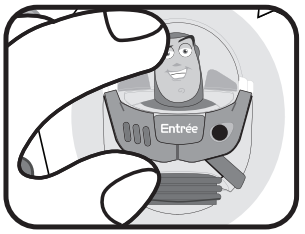
Lorsqu'une carte est insérée, les touches lettres



permettent de répondre aux questions sur la première lettre des mots et sur les lettres cachées.

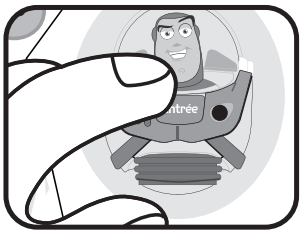
2.4. SOURIS/CURSEUR DIRECTIONNEL

Déplacer la souris dans l'une des 8 directions pour sélectionner sa réponse sur la carte.



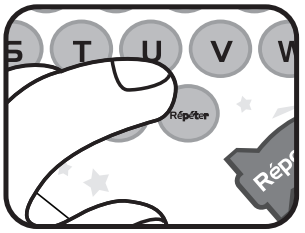
2.5. TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur la touche Entrée située sur la souris pour valider une réponse à une question.



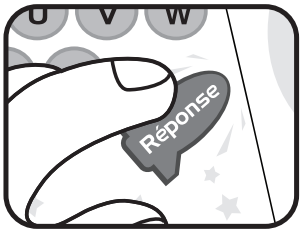
2.6. TOUCHE RÉPÉTER

Appuyer sur la touche Répéter pour entendre à nouveau une question ou une instruction.



2.7. TOUCHE RÉPONSE

Appuyer sur la touche Réponse pour entendre la réponse à une question.



2.8. MUSIQUE DE FOND

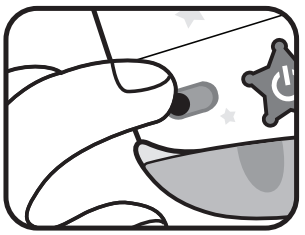
Pour désactiver la musique de fond, appuyer simultanément sur les touches « 1 » et « A ».

Pour réactiver la musique de fond, appuyer simultanément sur les touches « 2 » et « B ».

Par défaut, la musique de fond est activée.

2.9. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le sélecteur, situé à gauche de la touche , sur la position pour un volume faible, ou sur la position pour un volume fort.

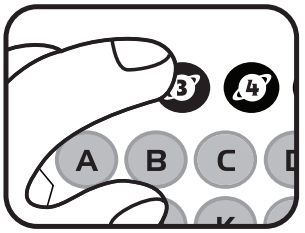


2.10. COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES CARTES

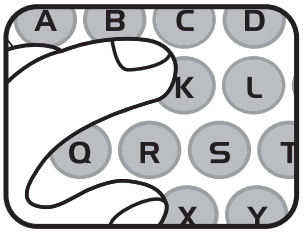
Un compartiment, situé sous l'ordinateur, permet de ranger les 15 cartes d'activité.

3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Lorsque aucune carte n'est insérée :



Appuyer sur les touches chiffres pour entendre prononcer les chiffres.



Appuyer sur les touches lettres pour entendre prononcer les lettres.

Lorsqu'une carte est insérée :

6 types de questions différentes sur les cartes sont posés au cours du jeu :

- Trouver la première lettre d'un mot ou d'un nom.
  Appuyer sur une touche lettre pour répondre à ces questions.
- Trouver un objet ou un personnage.
  Déplacer la souris pour allumer la diode lumineuse qui correspond à la bonne réponse et appuyer sur la touche Entrée pour valider.
- Trouver le mot ou le nom qui commence par une lettre donnée.
  Déplacer la souris pour allumer la diode lumineuse qui correspond à la bonne réponse et appuyer sur la touche Entrée pour valider.
- Trouver la position d'un objet ou d'un personnage par rapport à un autre.
  Déplacer la souris pour allumer la diode lumineuse qui correspond à la bonne réponse et appuyer sur la touche Entrée pour valider.
- Trouver combien de fois un même objet est représenté.
  Appuyer sur une touche chiffre pour répondre à ces questions.
- Trouver une lettre ou un chiffre caché.

Appuyer sur une touche lettre ou sur une touche chiffre pour répondre à ces questions.

Toutes les 5 questions, un petit jeu d'observation et de mémoire avec les diodes lumineuses est proposé.

Il y a 3 jeux différents :

- Les diodes correspondant aux objets ou aux personnages de la carte s'allument à tour de rôle. Mémoriser l'ordre dans lequel les diodes s'allument, puis trouver quelle diode s'est allumée en premier, en deuxième, en troisième, en quatrième ou en cinquième. Utiliser la souris pour répondre.
- Une diode correspondant à un objet ou à un personnage de la carte s'allume un certain nombre de fois. Compter le nombre de fois où la diode s'allume, puis appuyer sur la touche chiffre correspondante.
- Les diodes correspondant aux objets ou aux personnages de la carte s'allument à tour de rôle. Mémoriser l'ordre dans lequel les diodes s'allument, puis le reproduire en utilisant la souris.

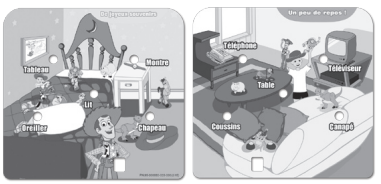
Remarque : les cartes doivent être correctement insérées. Si rien ne se passe après avoir inséré une carte, retirer puis réinsérer la carte en s'assurant qu'elle est convenablement positionnée.

4. CARTES D'ACTIVITÉ

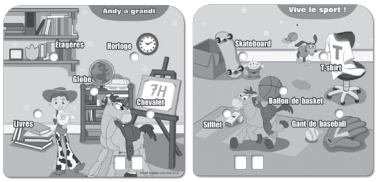
Les cartes présentent 30 scènes tirées du film Toy Story 3 !

Carte 1 - Face A : Les meilleurs amis
Face B : Qui sont-ils ?

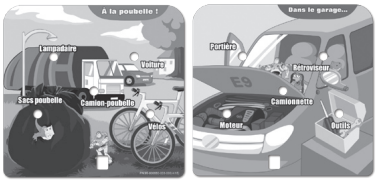
Carte 2 - Face A : De joyeux souvenirs
Face B : Un peu de repos !



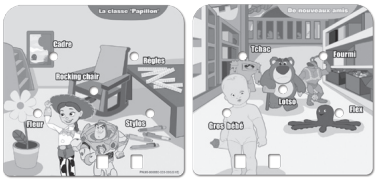
Carte 3 - Face A : Andy a grandi
Face B : Vive le sport !



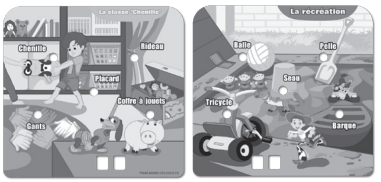
Carte 4 - Face A : À la poubelle !
Face B : Dans le garage…



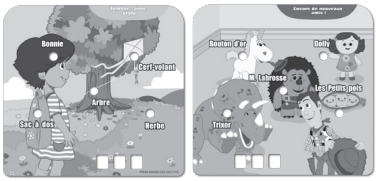
Carte 5 - Face A : La classe “Papillon”
Face B : De nouveaux amis



Carte 6 - Face A : La classe “Chenille”
Face B : La récréation

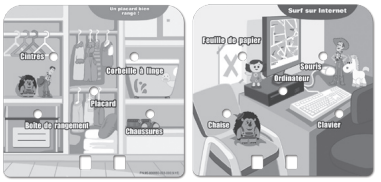


Carte 7 - Face A : Tomber… avec style
Face B : Encore de nouveaux amis !

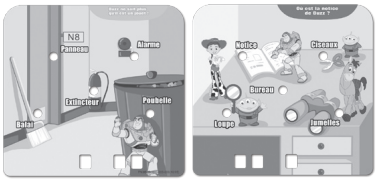


Carte 8 - Face A : La chambre de Bonnie
Face B : Si on se déguisait ?

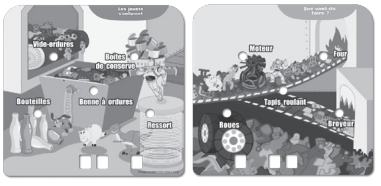
Carte 9 - Face A : Un placard bien rangé !
Face B : Surf sur Internet



Carte 10 - Face A : Buzz ne sait plus qu’il est un jouet !
Face B : Où est la notice de Buzz ?

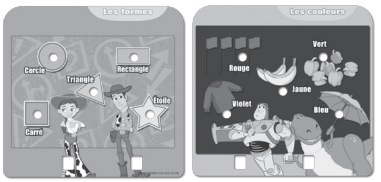


Carte 11 - Face A : Les jouets s’enfuient
Face B : Que vont-ils faire ?

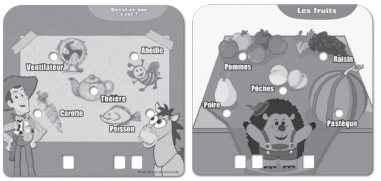


Carte 12 - Face A : Sauvetage au grappin !
Face B : De beaux cadeaux

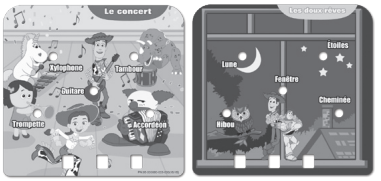
Carte 13 - Face A : Les formes
Face B : Les couleurs



Carte 14 - Face A : Qu'est-ce que c'est ?
Face B : Les fruits



Carte 15 - Face A : Le concert
Face B : Les doux rêves



5. À NOTER

5.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Mon ordi malin** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mon ordi malin** dans un endroit sec.
- **Mon ordi malin** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5.2. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Mon ordi malin** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
2. Si **Mon ordi malin** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
Jusqu'au 31 décembre 2010 :
2, rue du Château-d'eau, B.P. 55, 78362 Montesson Cedex
À partir du 1er janvier 2011 :
24, allée des Sablières, 78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1